

Begleitmaterial zur Vorstellung

---

# MOMENTCHEN



© Sophie Pözl, Edwarda Gurrola

**am apparat**

Performance mit Live-Video | Deutsch | 50 Min. | 6–10 Jahre

**Begleitinformationen erstellt von:**

Jan Machacek und Edwarda Gurrola

**Kartenreservierungen für pädagogische Institutionen:**

+43 1 522 07 20 18 | [paedagogik@dschungelwien.at](mailto:paedagogik@dschungelwien.at)

# KULTURVERMITTLUNG

## **Vorbereitender Workshop**

Auf Anfrage kommen wir gerne vor Ihrem Theaterbesuch an Ihre Schule, stimmen die Klasse auf das Thema ein und bereiten Sie und Ihre Schüler\*innen auf das Medium „zeitgenössisches Theater“ vor – mit Gesprächen und kreativen Übungen aus dem Tanz-, Performance- und Schauspielbereich.

**Dauer:** 2 Schulstunden

**Kosten:** € 150,00 pro Klasse

**Ort:** Fest- oder Turnsaal an Ihrer Schule, ev. auch in einem größeren Klassenzimmer möglich.

## **Publikumsgespräch**

Sehr gerne können Sie sich für ein kostenloses Publikumsgespräch direkt im Anschluss an die Vorstellung anmelden. Im Publikumsgespräch können die Kinder und Jugendlichen relevante Themen des Stückes bearbeiten, Fragen stellen und ihren ersten Eindrücken Ausdruck verleihen. Unterschiedliche Formate passend zu Inhalt und Zielgruppe – zum Teil mit interaktiven Elementen – bieten den geeigneten Rahmen für direkten Austausch und ermöglichen neue Zugänge zur darstellenden Kunst.

**Bitte geben Sie bei der Reservierung bekannt, ob Sie ein Publikumsgespräch wünschen.**

## **Nachbereitender Workshop**

Vor allem bei theatererfahrenen Klassen kann es sinnvoll sein, statt des vorbereitenden Workshops eine Nachbereitung zu buchen. Hier verarbeiten die Schüler\*innen das Gesehene Stück in Gesprächen und durch eigenes kreatives Schaffen.

**Dauer:** 2 Schulstunden

**Kosten:** € 150,00 pro Klasse

**Ort:** Fest- oder Turnsaal an ihrer Schule, ev. auch in einem größeren Klassenzimmer möglich.

## **Ansprechperson für weitere Information und Beratung:**

Madeleine Seaman | +43 1 522 07 20-24

[m.seaman@dschungelwien.at](mailto:m.seaman@dschungelwien.at)

# Inhaltsverzeichnis

1. ZUR PRODUKTION	1
1. INHALT	2
1.1. Idee/Konzept	4
1.2. Zum Entstehungs- und Probenprozess	5
1.3. Textauszug	6
1.4. Das Team	8
2. IDEEN FÜR DIE VOR- UND NACHBEREITUNG	9
3. KONTAKT	10

# 1. Zur Produktion

---

## **MOMENTCHEN**

DSCHUNGEL WIEN, am apparat

Uraufführung

Performance mit Livevideo | Deutsch | 50 Min. | Ab 6 Jahren

### **Vorstellungstermine im DSCHUNGEL WIEN:**

FR	23.05.25	16.00 Uhr
SA	24.05.25	16.00 Uhr
SO	25.05.25	16.00 Uhr
MO	26.05.25	10.00 Uhr
DI	27.05.25	10.00 Uhr
MI	28.05.25	10.00 Uhr + 14:30 UHR
DO	29.05.25	16.00 Uhr

### **Team**

**Künstlerische Leitung + Video + Bühne:** Jan Machacek

**Text + Illustrationen:** Edwarda Gurrola

**Musik + Video:** Oliver Stotz

**Licht + Video:** Bartek Kubiak

**Kostüme + Requisiten:** Hanna Hollmann

**Outside Eye:** Raffaella Gras

**Produktion:** Ines Kaiser

**Performance:** Nicholas Hoffman, Elina Lautamäki



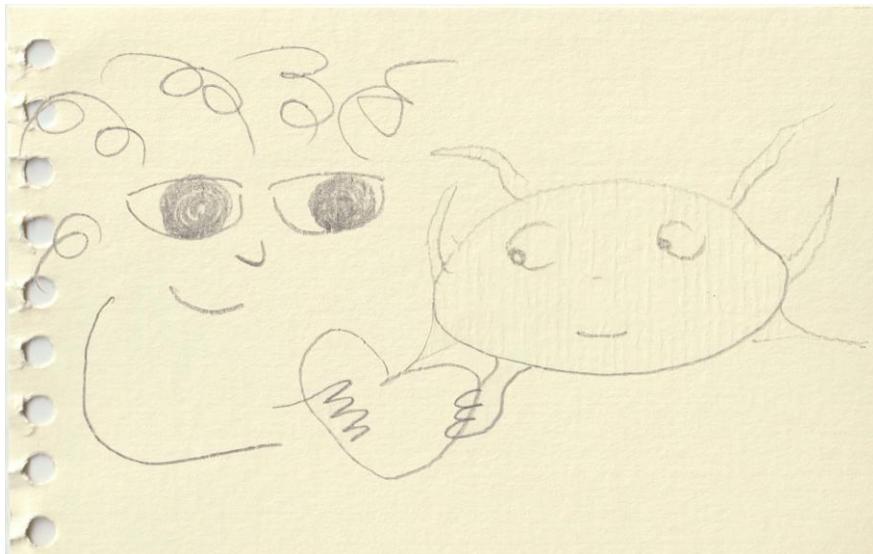
# 1. Inhalt

---

„Ein Tag wie jeder andere, schon wieder. Wie langweilig das alles ist!“

Momentchen ist ein Kind, das sich sehnlich wünscht, erwachsen zu sein. Dann wäre ihm sicher nie wieder langweilig! Eines Tages trifft er ein geheimnisvolles, urzeitliches Wesen. Mit seiner Hilfe lernt Momentchen, die Zeit zu beschleunigen und zu verlangsamen. Wenn ihm langweilig ist, spult Momentchen in seinem Leben vorwärts. Er überspringt den Mathetest, läuft wie ein Gepard und sieht Bäume in Sekundenschnelle wachsen. Umgekehrt kann er seine Umgebung in Zeitlupe ablaufen lassen. Dann fährt der Verkehr im Schneckentempo und die Pause dauert länger als die Schulstunde. Doch schließlich merkt Momentchen, dass er durch seine Eingriffe immer mehr verpasst. Wird es ihm gelingen, in die Gegenwart zurückzukehren?

Die Geschichte von Momentchen wird in Form eines Livetrickfilms erzählt. Das Publikum blickt hinter die Kulissen eines Filmstudios und sieht die Performer\*innen darin wortwörtlich in ihre Figuren schlüpfen. Das Spiel mit unterschiedlichen Wirklichkeiten lässt die Welt von Momentchen auf der Bühne und im Film vor unseren Augen entstehen. Die Performance erzählt von den Rätselfragen der Zeit, von zeitfressenden Maschinen und davon, wie wir selbst ticken.



## **Inhaltsbeschreibung**

*Dient als Material zum Besprechen und ist vorwiegend zur Orientierung für die Pädagog\*innen gedacht.*

Momentchen ist ein Kind im Volksschulalter. Er ist mit seiner Familie vor kurzem nach Wien gezogen. Zu Beginn des Stückes sehen wir ihn aufwachen und widerwillig mit der morgendlichen Routine beginnen: Anziehen, Frühstück, Zähneputzen ... Wie langweilig das alles ist! Momentchen ist verschlafen und schlecht gelaunt. Wann bekommt er endlich sein eigenes Handy? Dann könnte er so sein wie die Erwachsenen in der U-Bahn, die er auf seinem Schulweg beobachtet.

In der Klasse trifft Momentchen seine Freund\*innen: die fleißige, stets pünktliche Ramona und den verträumten und gemütlichen Gino. Billy ist der Klassentyrann. Er hat es auf Momentchen abgesehen und macht sich über seinen Akzent lustig. Beim anschließenden Ausflug ins Haus des Meeres bleibt Momentchen in einem Raum zurück. In einem Aquarium bemerkt er einen sprechenden Schwanzlurch, die Axolotta. Sie erzählt ihm von ihrer Heimat und davon, wie sie sich verlorene Teile ihres Körpers nachwachsen lässt. Momentchen ist fasziniert und fragt, ob sie ein Handy für ihn machen kann. Axolotta hat etwas viel Besseres für ihn und zeigt ihm ein Herz, das sie geschaffen hat. Die Person, die es in Händen hält, kann die Zeit beschleunigen und verlangsamen. Axolotta leiht Momentchen das Herz.

Am nächsten Tag probiert er sein neues Spielzeug aus. Er beschleunigt seine Morgenroutine und schafft es in der Klasse sogar Billy einzubremsen. Momentchen kann sich beim Mathetest Zeit lassen, die Schulpausen dauern so lang wie sonst nie und auch sein Eis schmilzt in Zeitlupe. Andere Momente beschleunigt er. Er isst sein Mittagessen in rasendem Tempo, lässt Bäume im Null-komma-nix wachsen und läuft so schnell wie ein Gepard. Momentchen verlangsamt und beschleunigt seine Umgebung, wie es ihm gefällt, aber er verliert dadurch sein Zeitgefühl.

Als Momentchen am nächsten Morgen erwacht, erkennt er sein Zuhause nicht wieder. Überall ist Chaos, der Mülleimer quillt über und es sieht aus, als wäre seit Wochen nicht geputzt worden. Seine Eltern starren nur mehr in ihre Handys und auch in der Schule können alle den Blick nicht mehr von ihren Geräten abwenden. Es scheint, als ob die ganz Welt aus dem Takt gekommen ist, weil Momentchen mit dem Lauf der Zeit gespielt hat. Und plötzlich hört auch noch das Herz zu schlagen auf. Momentchen läuft verzweifelt zum Haus des Meeres. Dort erfährt er, dass Axolotta zurück in ihrer Heimat ist. Er begibt sich auf eine Reise, um sie zu suchen. Dabei trifft er auf die Blume, eine hyperschnelle und gestresste Schönheit. Danach begegnet er dem Berg, der ganz zerstreut und in seiner Traumwelt gefangen ist. Momentchen muss einige Rätsel, die sie ihm aufgeben, lösen, um an ihnen vorbeizukommen. Schließlich trifft er Axolotta in einem zauberhaften See. Hier beginnt auch das Herz wieder zu schlagen. Momentchen erfährt, was das beste Mittel gegen die Langeweile ist: die Akzeptanz, dass alles sich verändert und nichts bleibt, wie es einmal war. Er will nun in sein voriges Leben zurückkehren. Dafür muss er aber das Herz bei Axolotta zurücklassen. Momentchen erwacht schließlich in seinem Bett und merkt, dass alles wie immer ist und doch anders. Er seufzt und sagt erleichtert: „So ruhig und langweilig. Toll!“

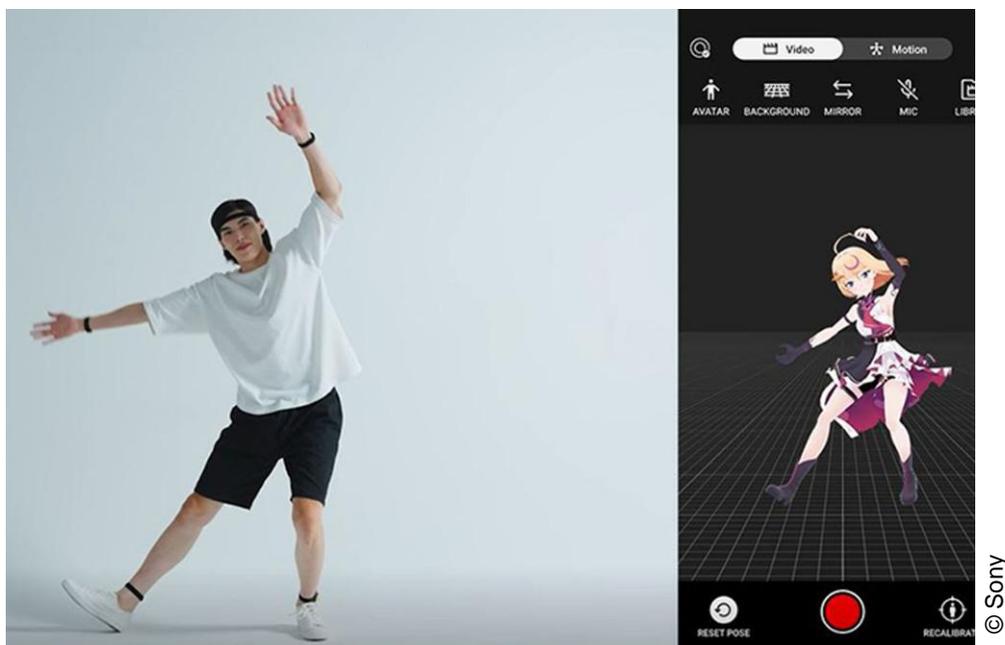
## 1.1. Idee/Konzept

---

Die Geschichte von Momentchen wird in Form eines *digitalen Puppenspiels* erzählt. Die beiden Performer\*innen Elina Lautamäki und Nicholas Hoffman verbinden sich mit Zeichentrickfiguren auf der Leinwand und steuern diese wie Marionettenspieler\*innen. Dafür wird die Technik des *body trackings* verwendet, die im Trickfilm und bei Spezialeffekten zum Einsatz kommt und bei der die Bewegungen von Menschen auf digitale Figuren übertragen werden.

Das Geschehen auf der Bühne wird eine Mischung aus Theater und Trickfilm sein. Die fantasievolle Geschichte von Momentchen wird durch die Möglichkeiten des Trickfilms lebendig. Wenn Momentchen in den Lauf der Zeit eingreift, passiert dies z.B. durch beschleunigte oder verlangsamte Videos und Töne.

Die Performer\*innen führen mit körperlicher Präsenz und Humor durch das Stück und



das Publikum erweckt das Geschehene durch seine eigene Fantasie zum Leben.

## 1.2. Zum Entstehungs- und Probenprozess

---

*Ich war einmal eine Idee im Kopf von jemandem  
und wollte geschrieben und gezeichnet werden.  
Nun bin ich hier.*

Die Arbeit an einem Stück wie Momentchen beginnt lange vor den eigentlichen Aufführungen. Am Beginn stand eine Idee von Edwarda Gurrola. Sie sah die Figur eines Kindes vor sich mit der besonderen Fähigkeit den Lauf der Zeit zu verändern. Nachdem sie Jan Machacek davon erzählt hat, wollten die beiden Momentchen auf die Bühne bringen. Sie waren überzeugt, dass die Frage nach dem Umgang mit Zeit für Kinder im Volksschulalter wesentlich ist. Das Stück sollte eine humorvolle Beschäftigung damit werden, wie Kinder Zeit wahrnehmen und wie sie sich die Zeit vertreiben. Im Kern geht es um die Idee des stetigen Wandels und um die Akzeptanz, dass nichts ewig so bleibt, wie es ist. Diese Botschaft soll dem Publikum durch ein unterhaltsames und technisch raffiniertes Format näher gebracht werden.

Zunächst hat Edwarda Gurrola den Bühnentext geschrieben. Diesen kann man sich wie bei einem klassischen Theaterstück vorstellen: Anfangs werden die handelnden Personen aufgezählt, dann folgen die einzelnen Szenen mit den Dialogen der handelnden Personen. Weiters finden sich Beschreibungen der Orte und Anweisungen zu den Handlungen der Personen. Auf Basis dieses Texts entwickelt das kreative Team Ideen für die einzelnen Elemente der Inszenierung wie Schauspiel, Bühnenbild, Video, Licht und Kostüm. Danach folgen Treffen, um die ersten Entwürfe zu diskutieren, z.B. ein Modell des Bühnenbildes oder musikalische Ideen.

Nun können die Proben beginnen. Dabei sind neben den zwei Performer\*innen Elina Lautamäki und Nicholas Hoffman der künstlerische Leiter Jan Machacek, der Musiker Oliver Stotz und der Lichtdesigner Bartek Kubiak anwesend. Weiters besuchen die Kostümbildnerin Hanna Hollmann und die Autorin und Illustratorin Edwarda Gurrola regelmäßig die Proben.

An jedem Tag wird an ein bis zwei Szenen gearbeitet. Nach zwei bis drei Wochen, wenn jede Szene einmal geprobt wurde, werden mehrere Abschnitte des Stückes geprobt. Später gibt es sogenannte Durchläufe, bei denen das gesamte Stück von Anfang bis Ende geprobt wird.

Die Arbeitsmethode der Gruppe am apparat ist kollektiv. Jan Machacek bringt als Spielleiter verschiedene kreative Menschen und ihre Ideen zusammen. Für ihn ist es wichtig eine Vision für das Stück zu entwickeln. Die Erzählweise und Ausrichtung - oder anders gesagt "der Ton" - der Inszenierung wird von ihm erarbeitet und dem Team dann vorgestellt. Alle im Team können und sollen ihre Ideen und Meinungen einbringen. Dabei bleibt jede\*r aber auch der/die Spezialist\*in für den eigenen Bereich. Die schönsten Momente der gemeinsamen Arbeit sind dann jene, wenn vieles ausprobiert werden kann, wenn mit Ideen jongliert wird und die Beteiligten sich dabei selbst überraschen.

Geprobt wird insgesamt etwa fünf Wochen. Dann wechselt die Gruppe in den Theatersaal, wo das Stück mit fertigem Bühnenbild und Kostümen nochmals geprobt wird. Bei der Premiere wird es der Öffentlichkeit gezeigt und was dann folgt sind möglichst viele Aufführungen und (positive) Reaktionen des Publikums.

### 1.3. Textauszug

---

*In dieser Szene begegnet die Titelfigur Momentchen erstmals der Axolotta, einem sprechenden Axolotl.*

AXOLOTTA

Mit etwas Zeit und Geduld wächst alles nach.  
Ich kann ein Auge oder einen Teil meines Gehirns wiederherstellen.  
Ich würde das aber nicht unbedingt empfehlen.

MOMENTCHEN

Wenn du etwas so kompliziertes wie ein Gehirn bauen kannst,  
warum machst du mir dann nicht ein Handy?  
Ich wünsche mir schon so lange eins.

AXOLOTTA

Ich werde Dir etwas zeigen, das tausendmal besser ist,  
das Schönste, was ich je gemacht habe:  
Dieses Herz.

*Axolotta zeigt ihm ein wunderschönes Herz, das im Rhythmus galoppierender Pferde schlägt. Wie ein Musikinstrument.*

Ich habe es einmal gemacht, als ich viel Zeit hatte.

MOMENTCHEN

Ist den Axolotln denn auch langweilig?  
Ich langweile mich die ganze Zeit, weil es immer das Gleiche ist,  
die gleichen Dinge, unter der Woche und am Wochenende.  
Alles ist gleich.

*Eine Schildkröte schwimmt vorbei, geistesabwesend.*

AXOLOTTA

Das sehe ich anders.  
Nichts ist mehr so, wie es einmal war.  
Alles verändert sich. Alles ist anders, die ganze Zeit.  
Schau, wie diese zerstreute Schildkröte vorbeizieht!  
Du veränderst dich, deine Haare wachsen, deine Nägel.  
Kannst du es fühlen? Du merkst es nicht, weil es seeeehr langsam passiert.

*Ein Mantarochen wacht auf.*

MOMENTCHEN

Manchmal wünsche ich mir, alles würde schneller gehen.  
Ein anderes Mal langsamer. Dann wäre mir nie langweilig.  
Ich will endlich erwachsen sein!  
Erwachsene können entscheiden, was sie tun wollen, weil sie Handys haben.  
Sie verwenden sie ständig und überall.

AXOLOTTA

Ok, ich verstehe ...

Aber sieh her!

Ich werde Dir zeigen, wie dieses Herz funktioniert.

Wenn du es langsam streichelst, verlangsamt sich alles, was du siehst.

*Axolotta streichelt das Herz und schaut auf den Mantarochen, der sich noch langsamer bewegt und in Zeitlupe im Wasser schwebt.*

AXOLOTTA

Schüttelt man es, geht alles schneller

*Axolotta schaut die Schildkröte an und schüttelt das Herz.*

*Die Schildkröte flitzt mit verrückter Geschwindigkeit durch das Becken.*

MOMENTCHEN

Wow, unglaublich!

AXOLOTTA

Wenn du atmest, geht es zurück in den gegenwärtigen Moment.

Zeit ist so eine lustige Sache, findest du nicht?

Wenn man erwachsen ist, vergeht die Zeit schneller.

Wenn Du ein einjähriges Baby bist, kommen Dir drei Monate vor wie fünfzig Jahre.

Wenn Du dagegen fünfzig Jahre alt bist, fühlt sich ein Jahr wie drei Monate an.

Zeit ist etwas, das man weder sehen noch anfassen kann,  
aber man kann sie fühlen.

## 1.4. Das Team

---

**am apparat** ist eine Gruppe von Künstler\*innen, die für ihre Stücke die Medien und Technik auf der Bühne kreativ einsetzen. **MOMENTCHEN** ist ihre erste Arbeit für ein junges Publikum.

künstlerische Leitung, Video, Raum

**Jan Machacek** arbeitet seit über 20 Jahren an seiner Form von Performance, bei der Körper, Medien, Raum und Sprache eng miteinander verwoben sind. Dabei fragt er sich, wie wir uns Spielräumen erhalten können in einer digitalisierten Welt, die von Medien und Informationen dominiert wird. Jan hat Erfahrung in der Arbeit mit Kindern im ZOOM Kindermuseum gesammelt, wo er viele Jahre Workshops für Trickfilm geleitet hat.

Aber auch seine eigenen zwei Kinder liefern ihm täglich neue Ideen für Theaterstücke.

<https://janmachacek.at/>

Text / Illustrationen

**Edwarda Gurrola** wurde 1979 in Mexiko City geboren. Sie hat früh mit dem Schauspielen begonnen. Bereits als Kind trat sie im mexikanischen Fernsehen auf und war im Theater etwa in der Rolle von Michael Endes *Momo* zu sehen. Seither hat sie in zahlreichen Theater-, Film- und Fernsehproduktionen in Mexiko und Österreich gearbeitet.

Momentchen ist Edwardas erster Bühnentext und sie hat dabei auf ihre langjährige Erfahrung im Theater und Fernsehen zurückgreifen können.

Performance

**Nicholas Hoffman** ist Performer, Musiker und bildender Künstler. In seinen Arbeiten setzt er Klang, Musik, Zeichnung und Installation als Mittel ein, um die Schönheit und Absurdität des alltäglichen Lebens zu untersuchen.

Die Frage, wie das Geschichtenerzählen unser menschliches Leben auf diesem Planeten aufrechterhält, steht im Mittelpunkt seiner Arbeit.

**Elina Lautamäki** arbeitet in den Bereichen Musik, Tanz und Performance mit verschiedenen Künstler\*innen und Gruppen zusammen. Sie studierte mehrere Jahre Pop/Jazz-Gesang sowie Musikpädagogik in Finnland.

An der Universität für Musik und darstellende Kunst Wien absolvierte sie den Masterstudiengang Musik- und Bewegungspädagogik.

## 2. Ideen für die Vor- und Nachbereitung

---

### **Fragen zum Einstieg**

Was hat sich verändert, seitdem ihr heute Morgen aufgestanden seid?

Sind Veränderungen gut oder schlecht?

Was hat sich in dir verändert, seit du geboren wurdest?

Warum verändern sich die Dinge?

Wie wäre es, wenn sich die Dinge überhaupt nicht ändern würden?

Gibt es etwas, das sich nicht verändert?

### **Ein Bild sagt mehr als tausend Worte**

Ein Szenenfoto liegt auf dem Tisch. Wir sind Theaterdetektiv\*innen und müssen herausbekommen, um was für ein Theaterstück es sich handelt. Was genau ist zu sehen? Es geht darum, sehr genau zu beschreiben, was das Bild erzählt. Wie sind die Dinge oder Menschen dargestellt? Wie sind sie angezogen? In welcher Zeit befinden wir uns? Ist es Tag oder Nacht?

Findet einen Titel für das Foto oder das Theaterstück. Erzählt verschiedene kurze Geschichten, die zu dem Foto passen könnten.

### **Konzentrationsspiel**

Die Klasse steht im Kreis, sodass alle sich sehen können. Ziel ist es, bis 10 zu zählen, ohne dass festgelegt wird, wer die nächste Zahl sagt. Der/Die Spielleiter\*in beginnt: „Eins“. Wer sagt „Zwei“? Es gilt, aufeinander zu achten und dadurch zu spüren, wer als nächster sprechen wird. Keine Tricks, wie z.B. einfach im Kreis herum zählen! Wird eine Zahl gleichzeitig von mehreren gesagt, geht es wieder bei „Eins“ los.

Variante: In Schwierigkeitslevel 2 wird das Gleiche mit geschlossenen Augen gespielt!

### **Zeitwahrnehmung**

Die Klasse steht weiter im Kreis. Alle zählen - jede\*r still für sich - mit geschlossenen Augen bis 20. Wer bei 20 angekommen ist, hebt die Hand und öffnet die Augen. Der/Die Spielleiter\*in hat drei Zettel vorbereitet, auf denen die Zahlen 15, 20 und 25 stehen. Er/sie sieht während dem Spiel auf die Uhr und hebt jeweils bei 15, 20 und 25 Sekunden den passenden Zettel in die Höhe. So können die Kinder sehen, wie nah sie mit ihrem stillen Zählen an den 20 Sekunden waren.

### **Im Rampenlicht für 5 Sekunden**

Die Klasse steht im Kreis. Eine\*r tritt hervor, sagt seinen/ihren Namen und macht eine Geste oder Bewegung, z. B. in die Hände klatschen, sich im Kreis drehen... Die anderen Teilnehmer\*innen treten auch einen Schritt vor und machen es dem ersten nach. Dann treten alle wieder zurück und der nächste ist an der Reihe. Reihum sagt jeder seinen Namen und verbindet ihn mit einer Geste oder Bewegung.

### **Stop and Go**

Alle gehen kreuz und quer durch den Raum, der ganze Raum soll eingenommen und wahrgenommen werden. Das Tempo wird von dem/der Spielleiter\*in - der/die Pädagoge\*in - vorgegeben, variiert und von der gesamten Gruppe aufgenommen. Irgendwann stoppt der/die Spielleiter\*in mit einem vorher festgelegten Zeichen (z. B. Klatschen). Das ist das Signal für die anderen ebenfalls zu stoppen und einen Moment innezuhalten. Der/die Spielleiter\*in geht weiter – alle gehen weiter. Die Tempi und Bewegungsformen werden nach jedem Stopp variiert. Dadurch wird das Thema Beschleunigung/Verlangsamung spielerisch erlebt. Bei älteren und erfahrenen Gruppen kann die Rolle des/der Spielleiters\*in später auch von den Teilnehmer\*innen übernommen werden.

### **Folge dem König / der Königin!**

Ein Kind ist der/die König\*in, es macht zur Musik Bewegungen, die die Untertanen nachahmen, z. B. winken, auf einem Bein hüpfen... Wichtig ist es, darauf zu achten, dass der/die König\*in seine Bewegung oder Gangart im Rhythmus wiederholt, sodass die Mitspieler\*innen einsteigen können. Nach einer Weile wird ein anderer zum/zur König\*in. Dieses Spiel macht nicht nur ungeheuren Spaß, sondern fördert auch die Sensibilität für Musik, wenn bei jedem neuen/neuer König\*in eine andere Musik eingespielt wird. Die verschiedenen Musikstücke sollen von sehr langsam bis schnell reichen, um das Thema Langsamkeit / Schnelligkeit wieder körperlich erlebbar zu machen.

Nach dem Besuch der Vorstellung

### **Theater aus Knete**

Die Kinder erhalten Knete oder Ton. Zu einer langsamen Musik kneten Sie eine Figur oder einen Gegenstand aus dem Theaterstück, an die sie sich besonders gut erinnern. Nacheinander stellen die Teilnehmer\*innen nun ihre Tonfiguren der Gruppe vor. Sie erzählen Episoden und Erinnerungen aus der Inszenierung, die sie mit der Figur oder dem Gegenstand verbinden. Der Umweg über die Figur erleichtert das Erzählen eigener Worte und Sätze, denn den leblosen Figuren müssen Worte in den Mund gelegt werden. Die Figur ist das Bindeglied zwischen Spielen und Erzählen. Nun werden die Figuren in der Mitte des Kreises angeordnet. Sie visualisieren die Stationen der gesehenen Inszenierung und ermöglichen es, sich an die Erzählstruktur und an die Handlungsabläufe der Inszenierung zu erinnern.

### **Buchtipps**

Momo von Michael Ende

## **3. Kontakt**

---

Jan Machacek (künstlerische Leitung)

[jan@klingt.org](mailto:jan@klingt.org)

<https://janmachacek.at/>